

Волнение продолжалось, хотя Кузнец и так в полной мере до этого открыл себе новый набор возможностей. Деревянные големы могли быть замаскированы в местах с множеством растений, особенно если там были деревья, что сделало бы их отличными солдатами для неожиданных атак из укрытия. Они могли объединиться с другими существами, действуя как щиты, по которым наносили бы удары враги, оставляя других существ незащитными для борьбы с захватчиками. Единственными истинными недостатками деревянных големов были бы их элементарная слабость к огню, и, если бы противник был достаточно опытным, то и рубящие атаки тоже. С другой стороны, деревянные големы были бы устойчивы к атакам молнии и воды, и даже к обычным проникающим атакам, таким как ножи или стрелы, они просто застревали бы, не проникая слишком глубоко.

Без колебаний Кузнец решил попробовать свои новые способности.

Во-первых, он хотел, чтобы его первый голем был сырым воплощением элемента дерева: медленным, прочным и сильным. Он создал высокую фигуру гуманоида из красного дерева, и придал ему гладкую округлую голову без рта и носа. Шея этого голема была короткой, но толстой, переходящей в широкие плечи, напоминающие те, которые можно было бы увидеть у кабана или быка. Темная древесная кора покрывала его, словно доспехи, защищая его толстую верхнюю часть груди, предплечья и голени. Его руки были такими же толстыми, как бедро человека, делая его верхнюю часть тела тяжелой и сильной. Тем не менее, Кузнец не добавлял суставов, позволяя древесине изгибаться через магические силы, превышающие жесткость древесины.

В дополнение к этому, он вырезал пустые глаза в лице голема, придав ему жуткий вид, из-за которого трудно было различить, куда голем смотрел. Вес его верхней части тела создавал дисбаланс, но так было запланировано. Кузнец сделал руки довольно длинными, позволив голему нагибаться и упираться толстыми кулаками в землю. Этот голем мог бы ходить так же, как горилла, хотя и без такой же скорости или гибкости.

Удовлетворенный, Кузнец посмотрел на своего голема, только чтобы понять, что тот не пошевелится. И затем он добавил последний штрих: магическое ядро, расположенное прямо там, где располагалось бы настоящее сердце гориллы.

Традиционно магическим големам требовалось магическое ядро, иначе известное как «сердце», которое было бы центром их системы. Даже его грязевые големы содержали в каждом по мизерному магическому ядру, которое позволяло им двигаться. Конечно, это ядро также было слабым местом. Если его уничтожить, то и сам голем будет уничтожен. Конечно, задача для врага заключалась в том, чтобы найти магическое ядро и поразить его. Однако чаще всего враг просто атаковал голема с достаточной силой, чтобы уничтожить большую

часть тела голема, чтобы поставить под угрозу его структурную целостность. Если голем был достаточно поврежден, он просто прекратил бы функционировать. Разумеется, можно было также вывести магию из ядра маны, чтобы «убить» голема, но этот метод был обычно более опасным, так как нужно было подойти к голему, определить магическое ядро и сразу поглотить ману. Немногие маги могли сделать это в разгар битвы, тем более, если голем был особенно агрессивным или имел большое количество маны, которую нужно было поглотить.

Когда волшебное ядро было введено в деревянного голема Кузнеца, его безжизненные глаза изменились. Они засветились ярко-зеленым светом, показывая, что голем наконец проснулся, как какая-то древняя статуя. В дополнение к этому, его осанка, казалось, приобрела определенную силу и напористость, сделав его немного выше. Кузнец посмотрел на голема и кивнул себе. Это существо, конечно, было медленным, но над его силой насмехаться не следовало. Он подсчитал, что с точки зрения чистой физической силы голем был бы почти наравне со средними бурными медведями горы. Однако его прочность намного превосходила обычного медведя. С точки зрения сырой силы, существовало только два существа в его подземелье, которые имели половину шанса победить этого деревянного голема в битве один на один, и это были Эхо и Пала. Возможно, один из его медведей-гризли тоже мог бы его победить, но эти шансы были невелики.

Он назвал этот вид голема «Грубым Големом» из-за того, что они были предназначены для ближнего боя и грубо использовали кулаки, размахивая ими на своих врагов, как молотами, нанося ударами большой урон.

Затем Кузнец приступил к созданию второго типа голема, основываясь на определенном типе дерева: плакучей иве.

Этот дизайн сильно отличался от предыдущего. Голем получился высоким, но довольно худым. Ростом сто восемьдесят сантиметров, ивовый голем был на тридцать сантиметров ниже, чем грубый голем, и вдвое худее его ширины. Его голова была более вытянутой, нежели совершенно круглая голова грубого голема, и Кузнец даже украсил ее длинными гибкими ветвями с листьями, простирающимися до пояса голема, словно грива волос. Кузнец сделал конечности этого ивового голема длинными, из двух гибких длинных ветвей, которые простирались из каждого из его запястий. Поскольку ивовый голем по своему желанию мог управлять этими длинными придатками, они были предназначены для выведения из строя или отвлечения авантюристов.

Кроме того, чтобы повысить гибкость голема, Кузнец убедился в том, что он дал ему подходящие суставы, позволяя его диапазону и гибкости приблизиться намного ближе к существу из плоти и крови, тем самым значительно улучшив работу его ветвей, похожих на хлысты. Конечно, эти суставы также были слабыми местами, но это была справедливая цена в обмен на значительное увеличение ее функциональности.

Он добавил последние штрихи, подарив этому голему два глаза, как и предыдущему голему, но на этот раз он вырезал контур носа на лице, заставив его казаться гораздо более призрачным и изможденным в темных сумерках лабиринта. Наконец, он установил сердце голема в центр его головы, где должен был быть мозг большинства органических существ.

Ивовый голем ожил, и в его глазах появился зеленый блеск. Кузнец решил назвать этот тип голема «Хлыстовым Големом» по понятным причинам. Этот голем был разработан для поддержки среднего радиуса действия во время боя и выведения из строя врагов посредством иммобилизации или отвлечения внимания.

Вместе он подозревал, что эти два голема могли стать довольно эффективными, особенно при поддержке других существ или ловушек, но тот факт, что им не хватало способности функционировать на разумном уровне, был довольно существенным недостатком. Тем не менее, они могли выполнять простые заказы, такие как «защищать эту область» или «оставаться скрытыми, пока враг не пройдет мимо вас, а затем атаковать». Однако, вряд ли для них существовали бы более сложные команды, чем эти, так как их понимание было довольно ограниченным.

Тем не менее, пока все было достаточно хорошо.

Ухмыльнувшись, Кузнец решил, что на пятом этаже его подземелья будут видны деревянные големы. Они стали бы новым скрытым врагом, который появлялся бы иногда, в то время как сам Пала вместе с некоторыми из его войск был бы боссом-монстром для пятого этажа.

Он также был бы уверен, что Пала и Эхо практиковали бы свои боевые навыки с этими новыми големами. Разумеется, они стали бы друг другу полезными спарринг-партнерами, которые помогли бы его двум драгоценным детям с повышением их способностей.

С такими мыслями Кузнец улыбнулся про себя, и вернулся к работе. Ему предстояло сотворить еще много големов.

0-0-0-0-0

Икфес мгновенно покинул столицу по приказу короля и десять дней путешествовал. Он взял с собой нескольких авантюристов и уже был на пути к подземелью. Тем временем поиски убийцы двух королевских охранников все еще были в самом разгаре.

Всю ситуацию и атмосферу можно было бы описать как хаотичное фиаско. Однако это не было связано с Хасифом. Нет, он был более чем счастлив, чтобы все это разыгралось. Скоро он получил бы свою награду, и был бы вдалеке от королевского города Нарефа. Возможно, он просто переехал бы в другой соседний город, или может полностью покинул бы королевство Хиспа и начал бы искать свое счастье в совершенно другом месте.

Оба варианта имели свои плюсы и минусы, но он не возражал против любого из них. Он внес свою лепту и заработал при этом достаточно золота, чтобы жить припеваючи и в комфорте всю оставшуюся жизнь... или, по крайней мере, очень богато в течение десятилетия. Он усмехнулся этой мысли. Возможно, он даже нанял бы себе в рабство симпатичных эльфов и построил бы особняк в лесной глуши. Эльфы были прекрасной расой. Если бы он мог заполучить себе одну из тех эльфийских красавиц, он бы тщательно использовал свои возможности, которые ему бы открыли его будущие рабы и рабыни. Возможно, он мог бы даже купить себе внебрачного ребенка или двух, чтобы продать. В конце концов, половина «пород» по-прежнему могла сойти за неплохую цену.

Растянувшись в улыбке от таких перспектив, Хасиф проскользнул сквозь тени в глубокой ночи, приближаясь к тому месту, где он получил бы свою долгожданную и обещанную хозяином награду. Трудно было быть достаточно терпеливым, чтобы ждать и получить такую большую сумму денег, но день оплаты, наконец, наступил, и он собирался ее получить.

Расположение было таким же, как всегда, под обветшалым старым мостом на окраине города, где канализационные стоки столицы впадали в маленькую реку, которая уносила те отходы далеко и надолго, чтобы оросить некоторые фермы на юге. Луна освещала все вокруг, заставляя окружающие предметы отбрасывать тени по всей области, создавая впечатление, что что-то могло быть скрыто среди теней, но Хасиф не обратил на это никакого внимания. Кто бы мог вообще припереться в такую даль, на окраину города, да еще и в такое позднее время, кроме него? Даже если кто-то должен был сюда прийти, кто-то вроде незваных гостей, он был совершенно уверен, что смог бы более чем способен справиться с ними. В конце концов, он был человеком, который прервал жизнь двух вооруженных охранников в середине королевского дворца среди бела дня. Кто бы тогда смог бы победить его в тенях? Он был уверен, что он лучший в городе. Он поставил бы на кон свою левую руку, что он был даже лучшими лучших во всей стране, если на то пошло.

Таким образом, уверенной походкой Хасиф вошел в канализацию, которая находилась под мостом. Несколько минут ходьбы привели его в указанное место, отмеченное кучей разбитых бочек и обломков мусора. Это было идеальное место, чтобы скрыть себя и свою полуночную сделку.

Напевая себе под нос, Хасиф начал оттаскивать вещи в сторону, все более грубо забрасывая их в канализацию, так как его волнение увеличивалось. Его сердце забилось от предвкушения, когда он представлял себе сундук с сокровищами, сумку с золотыми слитками, слиток орихалка, волшебный предмет, который можно было продать за тысячи золотых монет! Все,

что угодно, сделало бы все его проблемы ничтожными, а то и больше. Таким образом, он не оставил ни единого клочка мусора без личного контроля, ни одной деревяшки, ни одной грязной тряпки не осталось. Все было разобрано, пока он, наконец, не нашел его.

Там, под грудой разобранного хлама стоял сундук длиной около сорока сантиметров, тридцать в ширину и, возможно, еще тридцать в высоту. Он был скромно украшен, но Хасиф знал, что это то, что он искал. Взвизгнув, как ребенок, которому подарили пирожное с кремом, он поднял на руки сундук с сокровищами и остался доволен его весом. Очевидно, что он был наполнен чем-то стоящим, поскольку оказался довольно тяжелым. Не таким тяжелым, как если бы он был наполнен золотом, но там, безусловно, было что-то. Возможно, ему бы повезло, и он действительно получил бы свой заветный слиток орихалка!

Дрожащий от волнения и нетерпения, Хасиф поспешно открыл сундук с сокровищами.

ЕБЛЫСЬ!

Взрыв встряхнул всю канализацию, языки пламени рвались наружу, поглощая все на своем пути.

0-0-0-0-0-0-0-0-0-0-0-0-0-0-0-0-0

Статус

Раса: Истинное Подземелье

Ранг: 2

Имя: Кузнец

Возраст: 2 месяца

Мана: 11 332 МП

Анима: 472

Регенерация маны.: 861 МП/ч

Регенерация анимы.: 19.27АП/д.

Этажей: 5 (Максимальное количество – 5 этажей)

Население: 70 Видов

Титулы: Создатель Законов Подземелья; Творец; Наставник Кровавой Эволюции; Легендарный Мастер; Мастер Концентрации; Перерожденный

Умения: Поглощение материи; Изменения среды; Дарование знаний; Расщепление на компоненты; Искусность; Создание; Рытье; Уничтожить Творение; Законы Подземелья; Улучшение; Равноценный обмен; Манипулирование Эфиром; Эволюция; Межпространственноехранилище; Дарование жизни ; Манипуляция энергией жизни; Настройка Добычи; Удача Розыгрыша; Поглощение маны; Искусное манипулирование маной; Изменение творений; Связь с монстром; Телепатия; Создание ловушек; Перенос подземелья; Управление Сокровищами

Сопротивление: Магия (обычная); Контроль Разума

<http://tl.rulate.ru/book/10507/274321>